

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## PROCESSADORES ATMOSFÉRICOS TORNAM-SE ARMADILHA MORTAL

**TÍTULO: «Xanthius»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**D**ECIDIDAMENTE a editora que dá pelo nome de Players tem dado azo a alguns bons momentos no campo do «software» lúdico. Se bem que não chegando ao topo da tabela classificativa, alguns dos jogos recentemente lançados por esta pequena casa editora são (especialmente porque em Inglaterra são vendidos a preços bem baixos) uma tentação para o público, e, por vezes, uma interessante aquisição.

Está neste caso o jogo Xanthius, da dupla Andy e Martin Severn. O que primeiro surpreende, ultrapassado o pobre e enganador «screen» de carregamento, são os gráficos. Bem desenhados, com uma bem equilibrada disposição da cor (mesmo se aqui e ali há alguns problemas de atributos) e um movimento fácil de contro-

lar, suave, sem saltos, mesmo na passagem de quadro para quadro.

O herói do jogo, um Protopod, lembra o aracnídeo Arachnus 4 de Amaurote. Mas as semelhanças entre os jogos ficam por aí. Onde em Amaurote o deslocamento era na horizontal numa paisagem a três dimensões, em Xanthius temos um sistema de plataformas por onde o Protopod viaja.

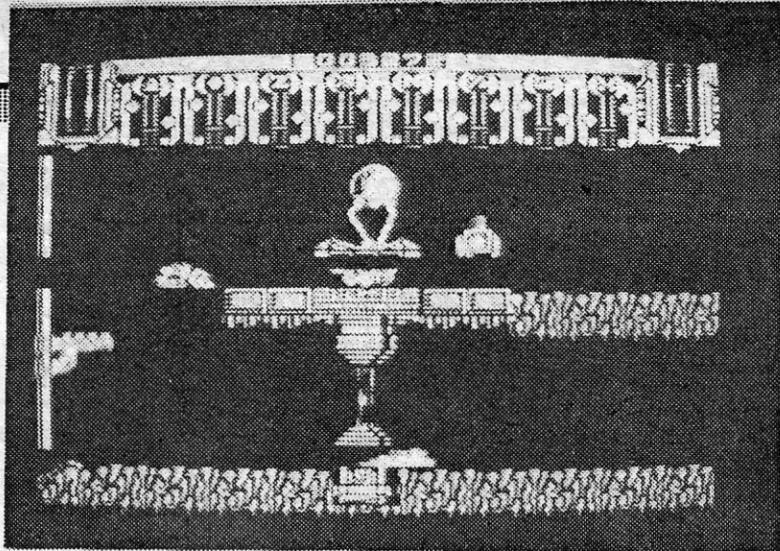
Tudo isto tem uma razão que é preciso explicar. Xanthius é um planeta onde, em tempos muito idos, foi construída uma série de fábricas de processamento da atmosfera. As operações de transformação correm bem durante muito tempo, até que os geradores de oito das fábricas começaram a funcionar deficientemente.

E então que o Protopod é enviado (com o nosso homem lá dentro) para reparar os geradores estragados. Uma vez descoberta a falha em

cada um dos aparelhos, há que substituir as peças, pedindo sobresalentes para o departamento de peças. Uma tarefa que não é tão fácil como à primeira vista pode parecer.

Estranhos seres percorrem os corredores das fábricas. Alguns são benéficos para o Protopod, na medida em que lhe aumentam a energia. Mas há os outros, que adoram sugar a força vital de que o Protopod se alimenta. E para os evitar há que escolher bem os caminhos. Quem não espera o Protopod resolva os seus problemas são os geradores, que, conforme se degradam, lançam na atmosfera gases que destroem, lentamente, os equipamentos do aracnídeo que nos transporta. Uma destruição indicada no topo do «écran», num gráfico bonito mas pouco repoussante de ver.

Para reparar um gerador é necessário injectar-lhe energia e esperar que a sua cobertura de protecção



abra, permitindo o acesso à zona interior. Só então o Protopod deve ser levado até ao centro do aparelho, para que seja realizada a leitura de dados necessária para diagnosticar o mal. E então é só telefonar para a secção de sobresalentes.

Eis Xanthius completo. Uma história interessante servida por gráficos que não o são menos. Pena é que a

acção seja muito repetitiva, tornando o jogo monótono após algumas horas. O que não invalida que alguns venham a adorar e acabar este Xanthius a que a Crash deu 60 por cento.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 8**  
**Dificuldade (1-10): 7**  
**Conselho: A comprar**

## CÓPIA DE «COBRA» É MÁ COMO ELAS

**TÍTULO: «Call Me Psycho»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**C**HAMEM-ME PSYCHO (*Call Me Psycho* no original), editado pela Pirate, podia, talvez, chamar-se *Cobra II*, dadas as semelhanças (mesmo que em cópia barata), com aquele jogo da Ocean. Tal como se alguém tivesse copiado a listagem de programação apressadamente e não tivesse oportunidade para melhorar a letra.

Um boneco difícil de controlar, rotinas de colisão que já viram melhores dias, gráficos que (não se assustem) parecem piscar todo o tempo são o que *Call Me Psycho* tem para oferecer. E alguns «bugs» que tornam o programa difícil de jogar.

*Psycho* é um dróide com sentimentos altruísticos. Por isso mesmo, quando o terrível professor Hans de Jaberwocky decide que é tempo de

dominar o mundo (a velha história), sai à liça o nosso herói, pronto a combater a oposição representada pelos robôs ao serviço do malvado Hans.

A claqué de apoio ao professor é constituída pela seita mais estranha que se possa imaginar. Temos Edgar, que nunca usa armas mas aprendeu a servir-se dos pés e das mãos como instrumentos letais, graças ao treino recebido no departamento de polícia de Bognor; Grez Bret, um apaixonado por tudo o que faz «bum»; Bazooka Fred, que não necessita de apresentações e não é familiar de Bazooka Bill e, finalmente, o estouvado Chris.

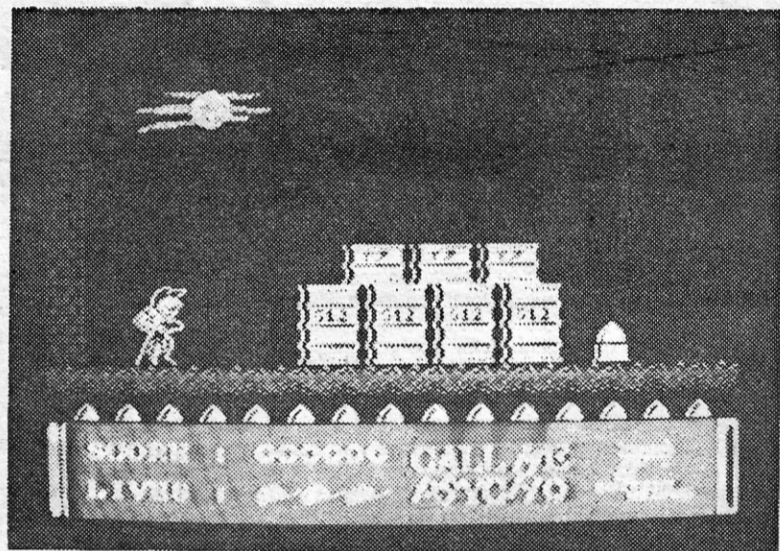
Com três vidas para viver, *Psycho* tem de evitar os inconvenientes de qualquer fortuito contacto com os males atrás referidos e, também, precaver-se contra os mísseis, os tanques programados para o destruírem, as bombas de relógio e as minas espalhadas descuidadamente pelo terreno. Como se apercebe do quadro,

o nosso herói não tem pela frente uma missão fácil.

Algumas armas deixadas pelo inimigo podem ser utilizadas por *Psycho*. Uma pistola, uma «bazooka», um lança-chamas e uma espingarda M-16, são as armas que o dróide altruísta pode usar (se encontrar) para abrir caminho até ao tal de Jaberwocky. Como é bom de ver, as munições para qualquer destas peças de artilharia são limitadas, pelo que há que poupar o «dedo no gatilho» e procurar bem em todas as esquinas. Talvez seja possível encontrar um carregador novo, um projectil de bazooka deixado para trás, um «dragão fresco» para meter no lança-chamas...

Comer também é uma actividade de heróis. Por isso, *Psycho* (estranho, este dróide que come) pode e deve recolher latas de cerveja, batidos de leite (?) e comida. Se o estômago lhe não crescer, pelo menos a pontuação vai subir em flecha. Libertar prisioneiros é outra actividade que também é recompensada.

Ao longo do caminho (que ninguém sabe bem onde leva o herói) há que destruir os aparelhos que o professor Hans montou como parte do seu plano de destruição do planeta, caso as suas reivindicações não sejam satisfeitas (ele quer 100 milhões de libras, 20 bicicletas e um balde cheio de calhaus rolados).



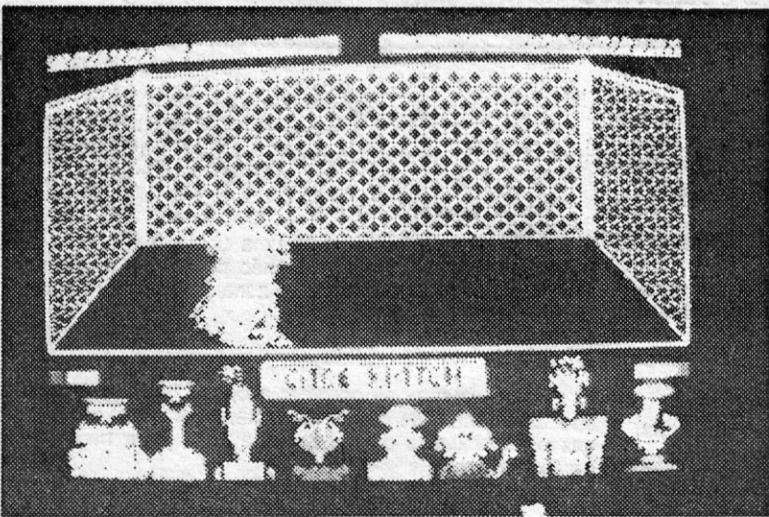
Para sabotar os aparelhos *Psycho* tem de os curto-circuitar. Simples.

Uma vez terminada esta tarefa num local, há que correr para um submarino aliado que o levará até ao equipamento seguinte. Mas se *Psycho* tentar refugiar-se no submarino antes de desactivar o aparelho deixado nessa zona, é penalizado e sofre

o castigo de voltar ao «start». De onde, se calhar, nem devia ter partido.

**Género: Acção**  
**Gráficos (1-10): 6**  
**Dificuldade (1-10): ?**  
**Conselho: Ver antes de comprar**

## LUTA LIVRE DO FUTURO UMA RATOEIRA A EVITAR



**TÍTULO: «Cage Match»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**H**Á jogos de que não vale sequer falar. Mas, como é bom que se previna a comunidade quando estão a tentar passar-lhe gato por lebre, aqui fica o aviso quanto a este Cage Match. É que se *Cage* é gaiola, este jogo é mesmo uma ratoeira. Que convém evitar.

Editado pela Mastertronic, uma casa especialista na publicação de jogos de baixo preço, mas com provas dadas de que nem sempre qualidade e preço andam pelos mesmos caminhos *Knight Tyme*, *Stormbringer* e outros títulos de sucesso, são exemplo), este *Cage Match* é a coisa mais triste saída para o Spectrum recentemente.

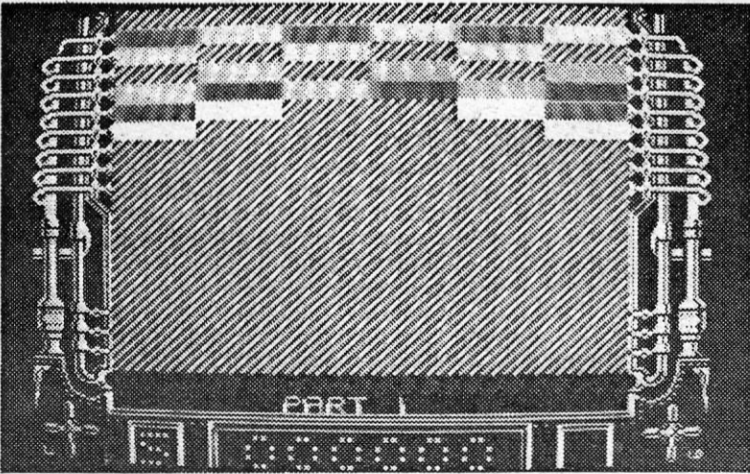
Pretendendo ser uma versão da

luta livre que os nossos bisnetos vão ver, *Cage Match* substitui o habitual ringue por uma gaiola de metal onde os jogadores se defrontam. A gaiola é aberta no cimo, o que permite aos jogadores saírem do espaço fechado. Sair? Pois! Se um jogador atingir o cimo sem que o outro o apanhe, ganha o combate... e o adversário transforma-se em geleia.

O jogador pode escolher entre seis lutadores diferentes (embora não se saiba bem em que é que o são), posto o que parte à liça, tentando vencer o outro lutador. Uma tarefa difícil porque os golpes utilizáveis são poucos e quase impossíveis de executar e o movimento dos bonecos incontrolável. E isto é *Cage Match*... uma verdadeira ratoeira.

**GÉNERO: Acção**  
**GRÁFICOS (1-10): 5**  
**DIFICULDADE (1-10): ?**  
**CONSELHOS: A evitar**

## RICOCHETE DE BOLA VOLTA UM PASSO ATRÁS



**TÍTULO: «Ricochet»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

**B**OLAS e tijolos são sempre um bom tema para um jogo. Ou, pelo menos, é assim que algumas pessoas devem pensar. Mesmo na *Firebird*, que é uma editora com tantas responsabilidades no mercado que não pode dar-se a esses luxos. Ou não podia, porque parece que meteu o pé na argola ao apostar num jogo do género: *Ricochet*.

*Ricochet*, vem à lembrança de quem for mais velhinho, era um herói da banda desenhada na década de 70. Vindo de França (ou da Bélgica), de onde nos vinha toda a boa BD da altura, *Ricochet* foi sempre um herói menor, embora aqui e ali tivesse um rasgo de energia e inovação.

Supõe-se que o *Ricochet* da *Firebird* não tem nada a ver com o detectivo das histórias franco-belgas. Mas um ponto há, pelo menos, em comum. Este jogo com nome de herói de quadrinhos é mesmo uma obra menor. Que a editora inglesa não devia sequer ter tocado.

Quem conheça *Breakout*, *Krakout*, *Arkanoid* (todas as versões), mesmo *Impact* e o prometido *Traz*, para não falar no subjogo do mesmo género incluído na colectânea *Oink*, pode parar aqui a leitura. É que *Ricochet* é um «clone» destes jogos sem, no entanto, lhes chegar ao tacão dos sapatos (que é, como é bom de ver, abaixo do calcanhar).

O «bláblá» publicitário dá-se mesmo ao trabalho de contar toda uma história espacial tipo *Arkanoid*, com mundos a defender e partículas a erradicar da imensa vastidão do cosmo, mas no fundo, do que *Ricochet* trata é de um muito pobremente implementado jogo que não traz rigorosamente nada de novo ao género e fica muitos «éons» atrás de coisas tão simples como o já de si humilde *Impact*. Mesmo com um taco que sobe e desce...

**GÉNERO: Acção**  
**GRÁFICOS (1-10): 6**  
**DIFICULDADE (1-10): ?**  
**CONSELHO: Ver antes de comprar**

### TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — DEFLEKTOR
- 2.º — NIGEL MANSELL
- 3.º — COMBAT SCHOLL
- 4.º — TETRIS
- 5.º — GARFIELD
- 6.º — SUPER HANG-ON
- 7.º — PREDATOR
- 8.º — DRILLER
- 9.º — INSIDE CORING
- 10.º — PHANTIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).



# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

**V**ULCAN merece de novo espaço especial após a estratégica investida do *strategic boss* do Cacém. Agora as honras da casa são para Pedro Agostinho N. Fernandes, da Rua Salvador Allende, 35, r/c esq. — 1885 Moscovide, que se baseou nas instruções para dissertar um pouco sobre este jogo. Basicamente a informação de Pedro é semelhante à do outro Pedro (o boss) mas como há gente que continua perdida em *Vulcan* (esse fantástico jogo de estratégia), aqui ficam as dicas recolhidas por Pedro. Que vai receber uma encomenda enviada desde o Poço da Cidade.

### VULCAN — The Tunisian Campaign

#### Cenários

Quando se inicia o jogo há necessidade de escolher o cenário em que se quer jogar. Existem 5 cenários à escolha:

— *The race for Tunis* — Neste cenário dá-se a 1.ª tentativa dos aliados capturarem Tunis aos nazis desde 12 de Novembro de 1942, até 30 de Novembro do mesmo ano (é-nos dada a informação da data no canto superior direito do «écran»).

No início todas as cidades e aeroportos são controlados pelos nazis excepto Bona e os aeroportos do lado esquerdo do mapa.

O vencedor é determinado pela soma das vitórias alcançadas. Assim os nazis, para vencerem, terão de fazer 18 ou mais pontos e os aliados para vencerem terão de fazer 17 ou mais pontos.

— *Kasserine* — Neste cenário dá-se a ofensiva contra os americanos instalados no centro da Tunisia. Dura desde 14 de Fevereiro de 1943 até 25 de Fevereiro do mesmo ano.

Inicialmente os aeroportos de Gafsa e Thelepte são controlados pelos aliados.

Os nazis necessitam de 13 ou mais pontos para vencerem e os aliados precisam de fazer 15 ou mais pontos para a vitória, neste cenário.

— *Eighth army* — Este cenário cobre a operação do 8th army no sul da Tunisia. Começa com o ataque a Madenine e continua com o assalto a Mareth (inclui a ofensiva americana contra Maknassy). Dura desde 6 até 27 de Março de 1943.

Neste cenário os aliados necessitam de 20 ou mais pontos para vencerem os nazis precisam de fazer 15 ou mais pontos.

— *Operation Vulcan* — Cobre a ofensiva dos aliados que têm como objectivo a destruição total dos nazis. Dura desde 21 de Abril de 1943 até 13 de Maio de 1943.

Os nazis, para ganharem, apenas precisam de 32 ou mais pontos enquanto os aliados terão de fazer pelo menos 60 pontos.











— *The Tunisian Campaign* — Cobre toda a luta na Tunisia desde o dia 12 de Novembro de 1942 até 13 de Maio de 1943. Aqui os pontos das vitórias alcançadas não contam para a vitória final. Os aliados ganham se capturarem Bizerta e Tunis antes do fim de Abril. Os nazis ganham se os aliados forem incapazes de capturarem as cidades no tempo de jogo.

No princípio do jogo, tudo é controlado pelos nazis excepto Bona e os aeroportos do lado esquerdo do mapa.

#### Unidades de combate

As cores das unidades de combate são as seguintes: as unidades inglesas são mostradas a amarelo, as unidades americanas são brancas, as unidades francesas são azuis, as unidades alemãs são pretas e as unidades italianas são magenta. No cenário, as unidades são mostradas com um determinado símbolo ou pelo símbolo de unidade desconhecida. O símbolo de unidade desconhecida quer dizer que a unidade de combate não foi identificada pelas tropas inimigas. Contudo os símbolos das tropas pertencentes a jogadores são mostrados no canto inferior direito do «écran».

#### Símbolo das unidades

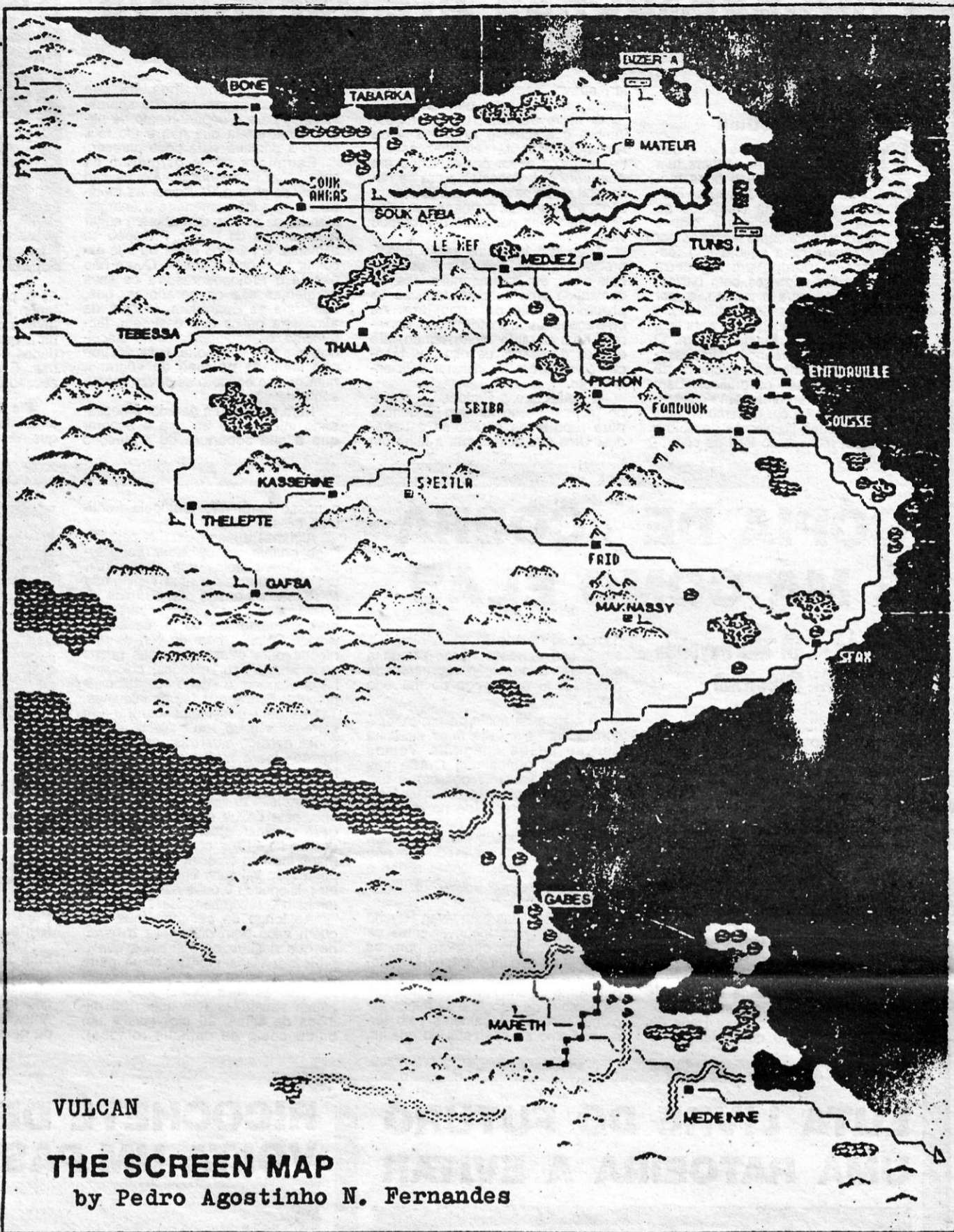
-  Tanque
-  Tanque Churchill
-  Infantaria Motorizada
-  Infantaria
-  Pára-queadistas
-  Quartel-general
-  Quartel-general Motorizado
-  Unidade desconhecida
-  Unidade entrincheirada
-  Unidade fortificada

#### Possíveis ordens a dar

(M) **MOVE** — Esta ordem faz com que a unidade se mova (usar as teclas cursoras e ENTER para terminar). Cada unidade apenas se pode mover um determinado n.º de quadrados por jogada (ver no REPORT o MPS).

(A) **ASSAULT** — Esta instrução é similar ao MOVE mas as unidades movem-se com mais agressividade. Assim, se a unidade com esta instrução encontrar uma unidade inimiga, será mais agressiva no ataque. Contudo a unidade move-se mais devagar.

(H) **HOLD** — Esta ordem faz a unidade permanecer onde está. As unidades que tenham esta instrução recuperarão alguma energia e farão trincheiras.



(T) **TRAVEL** — Esta ordem faz com que a unidade se mova na estrada duas vezes a velocidade normal. Contudo não poderá avançar quando se encontra numa zona de controlo inimiga. As viagens na estrada são perigosas pois tornam a unidade vulnerável a ataques inimigos e não permite o ataque.

(F) **FORTIFY** — Esta ordem faz com que a unidade de combate se fortifique, faça armadilhas, coloque minas, etc. Quanto mais tempo uma unidade estiver com esta instrução melhor será o resultado. As unidades apenas se podem fortificar se tiverem anteriormente escolhido a opção HOLD. As unidades de tanques não se podem fortificar. Quando uma unidade fortificada se move perde todos os benefícios da instrução.

#### As 4 acções seguintes podem ser dadas antes das ordens.

(D) **DIVIDE** — Isto faz com que uma divisão separe uma (ou mais) das suas unidades para actuar independentemente da sua divisão.

(R) **REPORT** — Com esta instrução é-nos dado o relatório da unidade. Quando é pedido o relatório são-nos dadas as seguintes informações:

STR (Força) — Dá-nos a informação da força da unidade em homens ou em tanques;

MPS (Movimentos por jogada) — Dá-nos a informação de quantos quadrados a unidade pode avançar sobre terreno plano. Avança mais devagar sobre montanhas;

SUP (Alimentos) — Dá-nos a informação do nível de provisões da unidade. Não é aconselhável atacar com poucas provisões pois os estragos serão desastrosos. Quando aparece no «écran» o símbolo quer dizer que a unidade está em posição de receber provisões;

MOR (Moral) — Dá-nos informação da moral da unidade. Quanto maior for o n.º menor é a possibilidade de retirada;

A/M (Modificador de ataque) — Dá-nos a informação da capacidade que a unidade tem de modificar o ataque: Quanto maior for o n.º mais eficiente é a unidade no ataque;

EFF (Eficiência) — Dá-nos a informação do nível de eficiência da unidade. Vai reduzindo à medida que a unidade vai combatendo. Uma unidade pode recuperar a eficiência se escolher a opção HOLD;

FRT (Fortificações) — O n.º dado é o n.º de dias que a unidade esteve fortificada.

P **PASS** — Passa, temporariamente, a unidade para uma unidade próxima.

#### Zonas de controlo

As zonas de controlo de uma unidade são os quadrados à volta da unidade. Os alimentos não podem ser fornecidos quando uma unidade se encontra numa zona de controlo inimiga.

#### Movimento escondido

Se no «menu» se escolher a opção *hidden movement*, então apenas as unidades que se encontram nas zonas de controlo inimigas e as unidades do jogador que for a jogar naquele momento serão vistas.

#### Ataques aéreos

Os ataques aéreos são feitos imediatamente a seguir ao movimento das unidades. O jogador é informado sobre o n.º de esquadrões prontos a atacar (*Standby*) e o n.º de esquadrões que estão de folga (U/S). Após um ataque aéreo, o esquadrão fica 4 dias de folga. Nos ataques aéreos pode-se utilizar nenhum ou todos os ataques aéreos possuídos.

Para fazer um ataque aéreo, move-se o cursor com as teclas cursoras até ao alvo e carrega-se em ENTER. Não aconselho a que se façam os ataques aéreos a mais de 35 quadrados de um aeroporto amigo pois o mais provável é que o esquadrão seja abatido.

Um ataque aéreo bem sucedido tem duas consequências para a unidade atacada: mover-se-à mais devagar e será menos eficaz para a unidade. Se for escolhido o movimento escondido é possível mandar um pequeno avião de reconhecimento carregando em R. As unidades inimigas próximas tornar-se-ão visíveis.

#### Alimentos

São fornecidos automaticamente pelo computador quando as unidades se encontram perto de quatrés-generais ou cidades aliadas.

(Continua na pág. seguinte)



# JetBike Simulator

(Continuação da pág. anterior)

## Terreno

É impossível passar pelo mar e pelos pântanos. Os terrenos encrespados, as montanhas, os bosques, os rios e os terrenos enlameados atrasam os movimentos, mas dão alguma protecção no combate.

## Símbolos

- Terreno encrespado (Azul)
- Montanha (Vermelho)
- Bosque (Vermelho)
- Rio (Azul)
- Pântano (Branco)
- Fortificações (Preto)
- Terreno enlameado (Preto)
- Aeroporto (Preto)
- Vila/Cidade (Preto)
- Estrada (Preto)
- Mar (Cyan)

## Tipos de unidades (suas características)

— Tanques — São muito potentes contra outros tanques e particularmente contra a infantaria. São menos potentes contra unidades entrincheiradas. Os tanques são vulneráveis aos quartéis-generais e são incapazes de combater nas montanhas.

— Tanques Churchill — Os tanques Churchill são melhores do que os outros tanques em terreno encrespado, mas são menos bons em combate aberto devido à sua velocidade reduzida.

— Infantaria motorizada — Não é muito poderosa no ataque e na defesa, se não estiver entrincheirada é muito vulnerável. Contudo, as infantarias podem fortificar-se fazendo-se difíceis de capturar. São melhores do que os tanques a atacar fortificações ou em terrenos difíceis.

— Infantaria — É similar à infantaria motorizada, mas move-se mais devagar. Avança bem em terrenos difíceis.

— Pára-quadistas — Similar à infantaria mas têm mais força.

— Quartéis-generais — Não representam apenas administração mas também comandos de divisões de artilharia e hospitais para as tropas atacadas. São particularmente úteis contra tanques mas vulneráveis em combate aberto.

— Quartéis-generais motorizados — Similar aos quartéis-generais mas pertencentes a divisões motorizadas.

## Garfield «à la Bobadela»

João Manuel C. Fernandes, da Bobadela, gostou tanto de Garfield que «incumbiu» o pai de lhe resolver o jogo. Explique-se bem: o João tem o computador há pouco tempo e um dos primeiros jogos que recebeu foi o do gato traquinas. Ficou apaixonado mas cheio de dificuldades. A ajuda veio-lhe do pai, que se prontificou a pesquisar diversas revistas até encontrar a solução (completíssima) para o jogo. E este «duo» dinâmico já está à espera do Garfield II de que prometem enviar a solução mal lhe ponham as mãos em cima (o João no computador e o pai nas revistas).

E o João em troca da solução enviada só quer saber em que edição foi publicado material de «Head over Heels», uma pergunta que se espera algum leitor possa responder. E até pode ser que se volte a falar desse divertido jogo.

Quanto à tua pergunta (jornais atrasados, etc.) tens mesmo de fazer uma viagem até ao Poço da Cidade, onde encontrarás a resposta a todas as tuas dúvidas. Head over Heels incluído.

## GARFIELD

- 1 — Entrar na primeira porta à esquerda e estarão assim na sala da TV. Entrem na primeira porta que encontrarem ao andar na rua, e apanhem a pá que está em cima da mesa. Cuidado com o apetite do Garfield! Antes de entrar na sala da TV, comer as bolas até o apetite ficar a zero, e só então apanhar a espada.
- 2 — Voltar à casa com a espada. Passar pelo televisor, e depois à esquerda, até chegar ao osso. Deixar o osso, quando Odie aparecer. Ai, uma porta escondida ficará visível. Correr a apanhar a espada, antes que Odie fuja com ela. Se Odie tentar apanhar a espada antes, então persigam-no e dêem-lhe pontapés.
- 3 — Continuar para a esquerda, até chegar à «Hardware Store». Entrem na loja e, frente ao balcão, carreguem «Baixo» e «Fire» ao mesmo tempo, e ficarão sem a pá, caindo uma nota. Peguem na nota e vão para a esquerda até à «Health Store».
- 4 — Lá dentro, larguem a nota e aparecerá um bolo. Apanhem-no e sigam adiante para o parque. Localiza-se o parque pelo homem sentado numa cerca. Ao encontrar este cenário, voltem para trás e deixem cair o bolo.
- 5 — Voltem à casa e apanhem o candeeiro em cima do televisor. Para isso, primeiro saltar para a cadeira. Cuidado com a fome.
- 6 — Levem o candeeiro ao túnel, seguindo pela direita, até cair automaticamente. Ao encontrar «Nermal», andando pela direita, dê-lhe pontapés até ele deixar cair um «rato-de-corda». Apanhar o rato antes do Odie e cuidado com a fome do Garfield. (Pode comer o rato.)
- 7 — Largar o candeeiro antes de apanhar o rato, e voltar à «Health Store». Largar lá o rato, e «alguma coisa» cairá. Apanhe-a.
- 8 — Com esse «objecto», voltem logo ao túnel e parem logo no primeiro cenário, onde aparecerá uma ratazana. Largue o tal objecto perto da ratazana. Vá até à caixa, e dê-lhe alguns pontapés. Apanhará um osso e uma chave. 1.º apanhe o osso e coma-o, apanhando em seguida a chave e retornando a casa.



MAPA FEITO POR: João Pedro Frade, Ricardo Lopes da Silva e Tiago Nuno da Silva  
Tiago Nuno da Silva Palaco

- 9 — Vão ao parque e larguem a chave, entrando de seguida em casa. Voltem a apanhar o bolo que largaram antes. Levem o bolo ao parque e larguem-no lá. Ao aparecer um pássaro, peguem na chave e saltem para cima dele. Serão transportados.
- 10 — Entrem no edifício e sigam pela direita, até encontrar «Arlene»!

## Jet Rike em mapa

João Pedro Frade, Ricardo Lopes da Silva e Tiago Nuno da Silva Calado, todos do Cacém, completaram cinco pistas do jogo Jet Rike Simulator. E o mapa que fizeram deve estar aqui perto.

## Ainda Andy Capp

Um mapa «inteiramente da minha autoria» é o que João Garcia Santos, de Almada, fez chegar ao Poço da Cidade. Trata-se de Andy Capp, a que o João — que gosta de chamar a si próprio The Corsair — juntou algumas dicas de que a mais importante é para Arkanoid II (da Gremlin).

## TERRAMEX

10 POKE 32768, 201: FOR f = 23296 TO 23316: READ a:  
POKE f, a: NEXT f  
20 RANDOMIZE USR 23296  
30 DATA 62, 255, 221, 33, 5, 93, 17, 46, 1, 55, 205, 86, 5,  
48, 241, 1, 66, 93, 195, 66, 93

ARKANOID II (versão Gremlin) — Escrevam no topo de «hi-scores» o seguinte: MAAAAH

Sidewalk: Logo que começarem o jogo vão comprar os bilhetes para o concerto e só depois devem procurar juntar as peças da bicicleta. Para conseguir as peças devem perguntar por elas a quem encontrarem. Por vezes devem lutar contra os membros de um bando que encontram para que este vos dê as peças que possuem. Entre cada luta devem fazer uma visita ao bar para recuperar energia.

Andy Capp — Vão à livraria e comprem o jornal desportivo. Depois vão ao Licensed Betting Office e apostem no que vier referido no jornal, sendo-lhes devolvido o «Rent book» caso ganhem. Para recuperarem energia vão ao bar (Sparkling ales) e bebam um copo.

## Target Renegade

Já há novidades para a sequência de Renegade. José Manuel A. Braz, que vive na Rua A — lt 9-1.º dt.º, Massamá — 2745 Queluz,

## LEGENDA:

- - trajecto indicado
- ★ - lodo (prende as motas)
- - rampa (na pista 5 só se passa com balanço)
- - pontes (dá para passar por baixo)
- ▭ - barcos

Andou às voltas com os «mafiosos» do jogo e já conseguiu fazer o mapa e descobrir o que há que fazer para levar o nosso herói, são e salvo, até ao fim. Ora leiam, enquanto José Manuel fica à espera de uma surpresa que lhe vai cair na caixa do correio.

RENEGADE II — Nível 1 — É composto por 3 andares e, no princípio de cada andar temos que matar 1 homem que vai na mota — para matar pode ser a solo ou a pontapé (cima + disparar).

Nível 2 — Quando se passa ao 2.º «écran», cuidado com um homem que aparece do lado esquerdo e dispara — se nos acerta tira 1 vida.

Nível 3 — Não é aconselhável matá-los a soco. Neste nível, pode-se apanhar um machado, para mais facilmente matá-los.

Nível 4 — Os homens de boné só morrem com socos, os outros com socos e pontapés. Aparecem também cães que morrem apenas com 1 pontapé (ou soco).

Nível 5 — Todos os homens só morrem com socos. Tentar andar 1 «écran» para a direita, pois aí aparece um homem com um pau, fazer com que ele deixe cair o pau para nós o apanharmos, pois assim é mais fácil matá-los. Tentar apanhar sempre o pau, pois quando todos os homens morrerem, entramos numa sala de jogo e aí teremos que defrontar o «grande chefe» — só morre ao soco ou à paulada, e por cada vez que ele nos apanha, tira-nos 1 vida. Quando ele morre, dão-nos os parabéns e continua no primeiro nível, só que muito mais difícil.

(São ganhas vidas aos 50 000, 150 000, 250 000 pontos, ...)

ARKANOID II — Escrever nos recordes «MAAAH» e, quando começam o jogo e aparece «Space to cheat», carrega-se em space e o jogo começa do nível onde se acabou.

IMPACT — Password do nível 11 — EGGS; Password do nível 21 — CHIP.

## Dan Dare I

Desde a Rua das Pedralvas, 23-7.º B — 1500 Lisboa, escreve o leitor Afonso Rodrigues Serralha, com a solução completa para DD I. E mais algumas coisas com interesse.

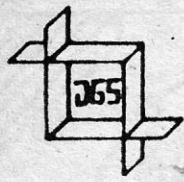
Este leitor está interessado em trocar jogos e outro tipo de programas, por isso, quem estiver interessado, deve escrever-lhe para a morada indicada. E vamos ao que o Afonso diz:

(Continua na pág. seguinte)



# VIDEOJOGOS

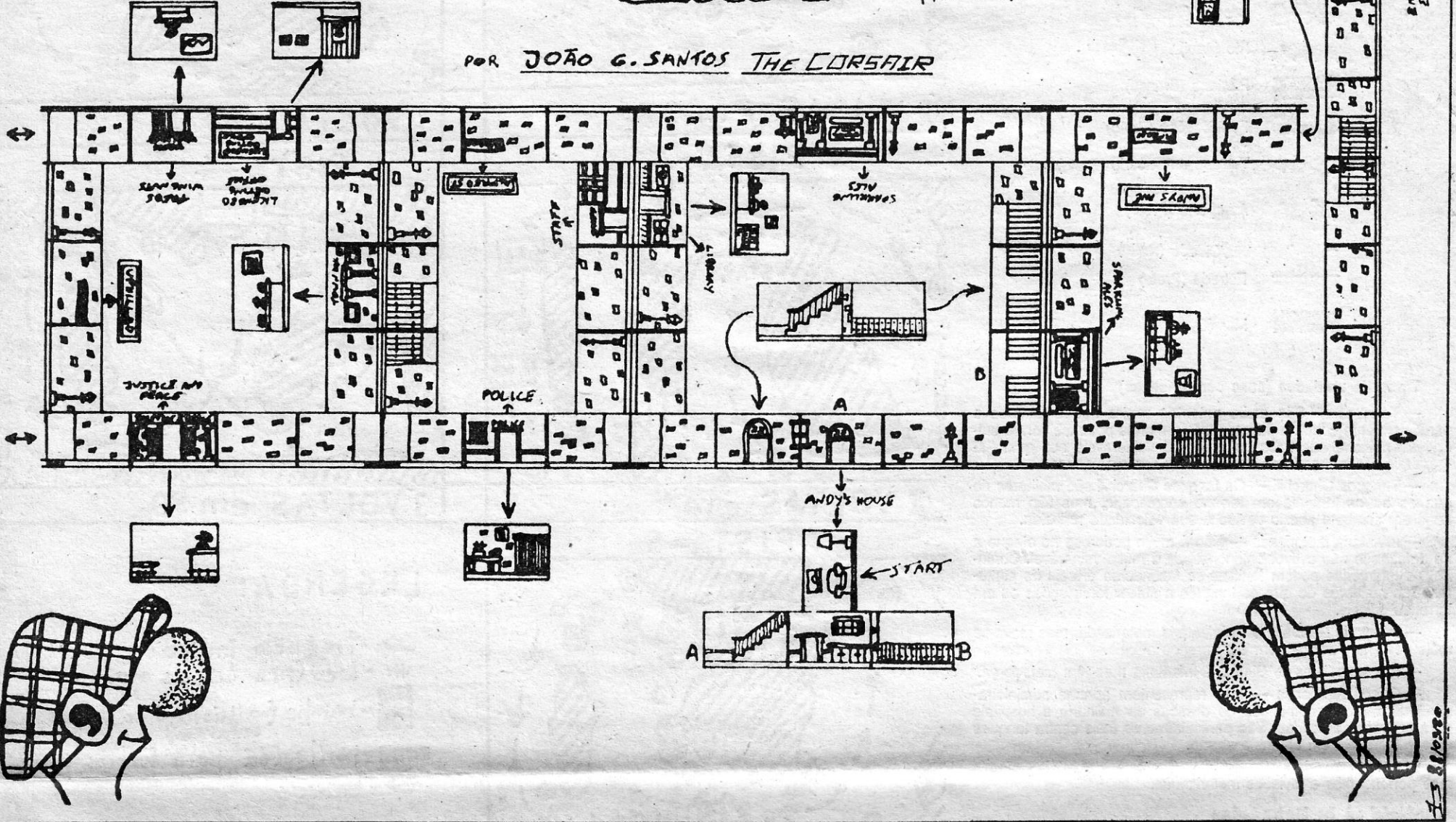
Por JOAQUIM ANDRADE



## ANDY CAPP

THE MAP

por JOÃO G. SANTOS THE CORSAIR



(Continuação da pág. anterior)

**DAN DARE II** — Já agora com a vinda desse jogo, vamos deixar que o primeiro fique bem esclarecido. Digo isto porque já se publicaram várias soluções, mas talvez um pouco pouco esclarecedoras. Então aqui vai: Duas vezes direita, baixo, direita, baixo, baixo, baixo, direita, direita, cima, apanhar SDS, baixo, baixo, (4 x) esquerda, ir para o lado esquerdo do «écran» e um dos círculos irá ficar em FLASH, (4 x) direita, cima, cima, direita, direita e passa ao segundo sector. (4 x) direita, baixo, (4 x) esquerda, saltar o obstáculo, esquerda, baixo, apanhar o SDS, (5 x) direita, cima, cima, (5 x) esquerda, baixo, baixo, (4 x) esquerda, pôr o SDS no suporte, (3 x) direita, cima, esquerda, baixo, baixo, (3 x) direita, cima, esquerda, cima, cima, apanhar o SDS, baixo, baixo, (5 x) esquerda, cima, esquerda, esquerda, cima, cima, direita, baixo, (3 x) esquerda, pôr SDS no suporte, (3 x) direita, cima, esquerda, baixo, baixo, (3 x) direita, baixo, (5 x) direita, cima, cima, (6 x) direita, baixo, (5 x) esquerda, baixo, (5 x) direita, apanhar SDS, (5 x) esquerda, cima, (5 x) direita, cima, (6 x) esquerda, baixo, baixo, (5 x) esquerda, cima, (3 x) esquerda, cima, cima, direita, baixo, (3 x) esquerda, pôr SDS no suporte, (3 x) direita, cima, esquerda, baixo, baixo, (3 x) esquerda, cima, cima, (5 x) direita, cima, (6 x) esquerda, apanhar SDS, cima, direita, direita, baixo, (3 x) direita, baixo, (4 x) esquerda, baixo, baixo, (5 x) direita, baixo, (5 x) esquerda, baixo, baixo, (5 x) esquerda, cima, (3 x) esquerda, cima, cima, direita, baixo, (3 x) esquerda, pôr o SDS no suporte, esquerda, esquerda, cima, cima, esquerda, esquerda, ((3 x) significa: três vezes para um lado.), cá estamos...

**NIGHTMARE RALLY** — Uma forma engraçada de passar fases e fases em pouquíssimo tempo, é entrar em TURBO MODE. Para isto e para que o carro fique com uma velocidade realmente surpreendente, fazer o seguinte: Premir, quando se está em jogo, SYMBOL SHIFT e Q simultaneamente. Para retirar esta opção de TURBO MODE, fazer: SYMBOL SHIFT e W, igualmente simultaneamente.

**VAMPIRE** — Neste jogo, após se começar a jogar, carregar simultaneamente nas teclas respeitantes aos números, 1, 2, 3, 4 e 5. Passa-se então ao último «écran», onde, após matarmos todas as estrelas (são ao todo 40, mas é fácil) e um coração (o coração do tal e temido Vampire) acabamos o dito jogo. O objectivo é, portanto, destruir o coração, e a vida desse terrível ser. Depois, bem, depois vêm todos aqueles: «At last the evil spectre has been expelled from the face of Earth»... (o melhor é verem vocês mesmos...)

**BARBARIAN** — Carregar em SYMBOL SHIFT (Spectrum) ou no EXTENDED MODE (caso do +2), então o jogo ficará em câmara lenta, ótimo para o «écran» final, onde o feiticeiro tenta acertar com «feitiços-visíveis».

**ULTIMA RATIO** — Para vidas infinitas, teclar simultaneamente em A e D.

**DOWN TO EARTH** — Carregando em, 1, 2, 3, 4 e 5 vai-se até ao «screen» que se queira, podendo este ser mesmo, o último.

**ARKANOID** — Este truque não é bem para vidas infinitas. É para, quando se perde, poder-se continuar nesse nível. Tem, para isso que se atingir uma pontuação recorde, coisa que se tem aí pelo segundo ou terceiro nível (no máximo). A pontuação é de 25 000. Escreve-se então nos HI: PBRAIN em maiúsculas entra-se em CHEAT MODE, onde, premindo a tecla: SPACE, se continua no mesmo nível. Se quisermos voltar ao NORMAL MODE, quando aparece: SPACE TO CHEAT premimos as teclas: PBRAIN.

**RASPUTIN** — No caso do 48 k.: — Pausar o jogo com SPACE; Premir CAPS e R; Escrever STALIN, e haverá um ruído; Carrega-se no número de sala para onde se quer ir. ATENÇÃO: por exemplo, a sala 4 tem que ser: 04, com 2 dígitos. No caso do 128 k.: Pausar o jogo; Premir CAPS e L; Escrever VODKA.

**NETHER EARTH** — Para a quantidade de dinheiro inicial: POKE 42628, n (sendo n, a quantidade variável entre 0 e 255)

**DUKES OF HAZZARD** — (este é velhinho) — POKE 44246, 0 (vidas inf.)

**WONDER BOY** — POKE 34632, 0 (vidas inf.); POKE 34049, n (n é n.º de vidas); POKE 36855, 201 (Wonder anda pelo ar); POKE 33353, n (n é o nível inicial)

— para aqueles que não tenham a oportunidade de pôr pokes, aqui vai uma outra solução: Quando os níveis entram, há um curto header. Após este, segue-se os dados relativos ao nível. Nesse header apenas é codificado o n.º do nível, bem como as cores de atributos. Portanto, se quiser andar por um nível à escolha, basta introduzir o header do nível que lhe é pedido e a parte relativa aos dados, você escolhe a que lhe interessa (isto é, do nível pretendido).

**GAME OVER** — Carregador (tanto para a primeira como para a segunda partes)

- 10 CLEAR 65535: LOAD "" CODE: 25037, 201
- 20 RANDOMIZE USR 25000
- 30 REM pôr aqui os pokes pretendidos
- 40 RANDOMIZE USR 31620

**Primeira parte**

POKE 31870, n(n.º de vidas); POKE 31880, n(n.º de gravadas); POKE 31865 n(n.º de «écran» inicial); POKE 33399, n(n.º de granadas a recolher); POKE 39334, 0 (vidas inf.); POKE 32417, 0 (granadas inf.); POKE 39273, 201 (energia inf.); POKE 33333, 201 (atravessar muros); POKE 31875, 255 (elimina o monstro verde); POKE 39324, 201 (vidas inf. e aparecemos no sitio onde nos mataram).

**Segunda parte**

POKE 31857, n(— n.º de vidas); POKE 31867, n(n n.º de escudos); POKE 31852, n(n n.º de «écran» inicial); POKE 33573, n(n n.º de escudos a recolher); POKE 38692, 0 (vidas inf.); POKE 32379, 0 (escudos inf.); POKE 32529, 185 (energia inf.); POKE 33333, 201 (atravessar muros);

POKE 33447, 0 (imune às minas); POKE 36495, 0 (imune a tudo, menos a disparos); POKE 32862, n (cor da personagem (0-7)); POKE 38682, 201 (vidas inf. e aparecemos onde nos mataram).

Para os que tenham dificuldade em pôr os pokes, aqui vai a «fórmula»: (funciona no programa original).

- carregar o carregador em BASIC e deixar correr o primeiro bloco de CM.
- Fazer BREAK e teclar directamente: POKE 25037, 201; POKE 25038, 0; POKE 25039, 0.
- Eliminar o LOAD "" CODE da linha 20.
- Fazer RUN.
- Quando terminar a carga, aparecerá: OK 20: 2
- Introduzir os pokes que se desejem
- Para que o jogo comece, fazer: RANDOMIZE USR 31620.

Para eliminar o império de Gremla deve-se, quando se está no palácio, subir no segundo elevador. Há que dirigir-se para a esquerda e subir um nível no elevador. Cuidado, não cair nas armadilhas. Tem que se encontrar uma cabeça e disparar para ela até que nos dê imunidade. Depois, volta-se e sobe-se no último «écran» da direita. Encontra-se aí a última peça necessária. Quando for a sair do palácio, deve cair no primeiro buraco e aí destruir o último sobrevivente de Gremla.

Já agora: o código para o 2.º nível é: 18024

**Boa sorte!**  
**Platoon urgente**

Quem arranja uma cópia decente do jogo *Platoon* para António Bernardo? Este leitor, que vive na Pr. dos Pescadores, 21-5.º dt.º — 4450 Matosinhos, fica sem jogo sempre que chega à aldeia em busca dos objectos. Este problema já foi assinalado por outros leitores, portanto, cuidado, é bem capaz de andar por aí uma cópia de *Platoon* que não está nas melhores condições.

O António Bernardo está disposto a ajudar outros leitores perdidos numa série de jogos recentes e mais antigos. Escrevam-lhe se querem saber mais, mas fiquem a saber, desde já, que ele detém soluções e formas rápidas de acabar alguns dos jogos interessantes saídos nos últimos tempos. Em troca, o António precisa de um poke (eficiente) para *Flying Shark* (só chega ao terceiro nível). E também quer saber como é que pode jogar nas pistas criadas por ele em *Championship Sprint*.

Este leitor de Matosinhos enviou também dois mapas que vão mesmo ficar de fora. O que não sucede, porém, com a valiosa informação para *Rastan*. Diz o Bernardo que «neste jogo, embora não pareça, é possível meter qualquer nível mesmo sem termos feito o anterior. O que, ainda por cima, nos torna imunes aos ataques dos inimigos. Se funciona em todas as versões é mesmo super. Mesmo que seja só para ver como é que é o fim de *Rastan*, porque o jogo merece que o joguemos sem pokes e outras malabares. E até não é muito difícil.

**E mais alguns pokes**

Copiados da Sinclair User, os pokes abaixo foram enviados por Nuno Cláudio Seródio Santos Carvalho, de Queluz. Chegou aqui ao

(Continua na pág. seguinte)



AAPA

MASK III

Poe:

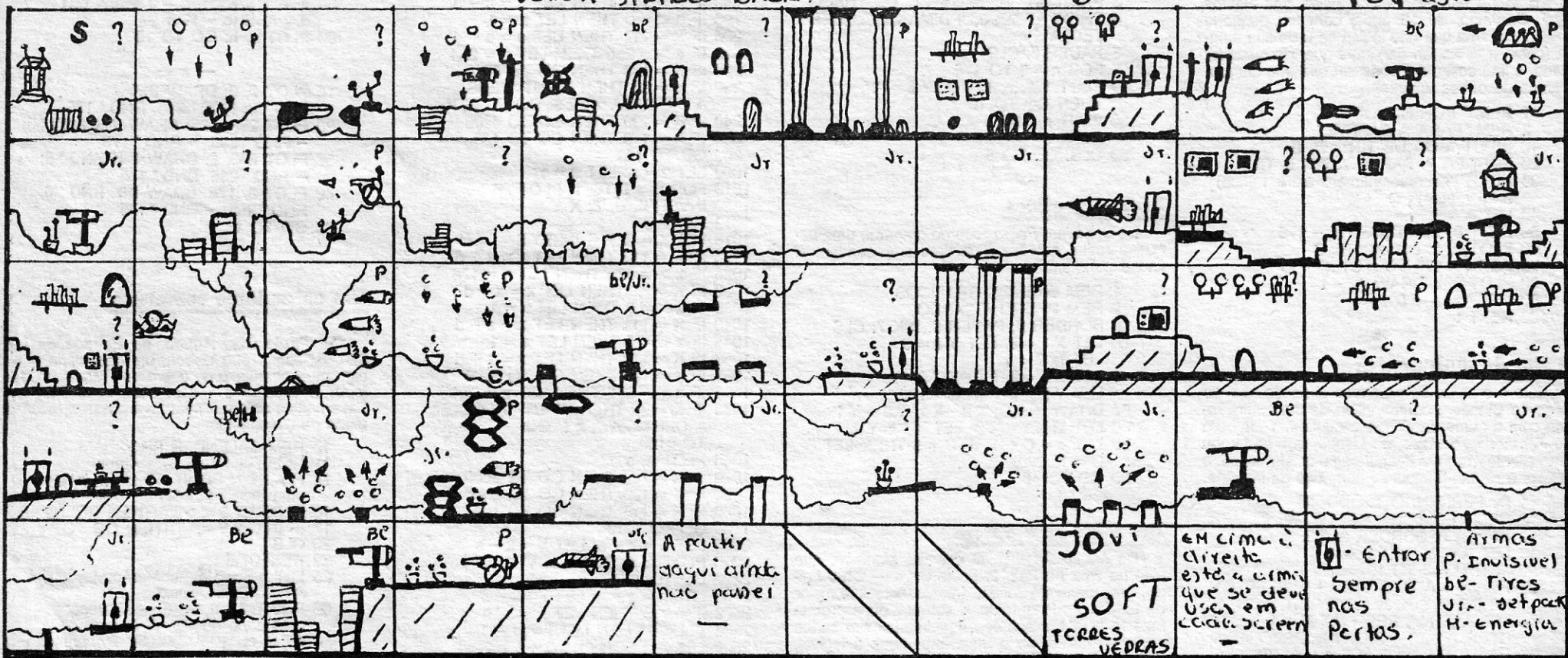
JOVI SOFT

JOÃO PEDRO - MIGUEL - ANDRÉ

LEGENDA

- S - Lince
- O - Bolas explosivas
- - armas
- P - canhão
- ◁ - mísseis
- ☉ - Super canhão
- ⊙ - ?
- ⊙ - ?
- ☉ - Super missile
- ⊙ - Ponte
- ☉ - água

VENOM STRIKES BACK



(Continuação da pág. anterior)

Poço da Cidade um volumoso envelope com informação sobre o velho Elite. Infelizmente, Nuno, a tua caligrafia não é das mais fáceis de ler e o papel quadriculado não ajuda. Por isso, não vamos publicar aquele material.

**NEMESIS** — (a nave torna-se indestrutível, uma vez armada destrói tudo)

- 10 PAPER 0: INK 7: BORDER 0
- 20 CLEAR 24999
- 30 PRINT AT 10, 1; "START NEMESIS FROM BEGINING"
- 35 LOAD " " SCREEN \$
- 40 PRINT AT 0, 0;
- 45 LOAD " " CODE: CLEAR 65500
- 50 POKE 51479, 1
- 55 LOAD " "

**FEUD** — (Torna o leoric invencível, feitiços não se gastam)

- 1 CLEAR 24700
- 2 PRINT AT 10, 4; "START FEUD GAME TAPE"
- 5 LOAD " " CODE
- 10 FOR f = 24701 TO 24713
- 20 READ a: POKE f, a: NEXT f
- 30 DATA 62, 100, 55, 23, 50
- 35 DATA 86, 184, 50, 58, 192
- 40 DATA 195, 181, 162
- 50 RANDOMIZE USR 24701

**DRAGON'S LAIR II** — (vidas infinitas)

- 10 PAPER 0: INK 0: BORDER 0
- 20 CLEAR 32767
- 35 PRINT AT 10, 1; "START DRAGON'S LAIR II TAPE"
- 40 LOAD " " CODE 16384
- 50 FOR f = 64512 TO 64534
- 60 READ a: POKE f, a: NEXT f
- 70 RANDOMIZE USR 64512
- 80 DATA 221, 33, 0, 129, 17
- 85 DATA 0, 75, 62, 255, 55
- 90 DATA 205, 86, 5, 210, 0
- 100 DATA 252, 175, 50, 185, 139
- 110 DATA 195, 1, 129

**JUDGE DREDD** — (vidas infinitas)

- 1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
  - 5 CLEAR 24700
  - 10 LET a = PEEK 23631 + 256 \* PEEK 23632 f 5
  - 20 PRINT AT 10, 1; "START DREDD GAME TAPE"
  - 25 POKE a, 11
  - 30 LOAD " " SCREEN \$
  - 35 LOAD " " CODE
  - 40 POKE 24963, 24
  - 45 POKE a, 244
  - 50 RANDOMIZE USR 24736
- RUN FOR GOLD** — (teclas) P — Direita; I — Esquerda; O — Velocidade; N — Baixar velocidade; E — Mostrar os corredores; Q — Arranque.

### Códigos de Starglider

Telmo Santos anda à nora ali para as bandas de Torres Vedras, porque não consegue acabar *Rolling Thunder* e *Renegade*. E precisa também de dicas para *Microball* (isso é um jogo de «flipper» Telmo, só tens de jogar), as teclas de *Mask* e como jogar *Death Wish III*. e um mapa de *Aliens* também ajudava. Tudo isto já apareceu nestas páginas (ou quase) pelo que vais ter de vasculhar edições anteriores de «A Capital». Ou esperar que algumas dessas dicas voltem a aparecer. Nunca se sabe.

Do Telmo, chegaram algumas dicas e um quadro das coordenadas de *Starglider*. Que vai servir para alguns leitores voarem com mais sentido.

*Bugsy* já apareceu na secção correspondente Telmo e quanto à tua tecla, procura no manual. Confesso que não estou familiar com o teu computador. Será que tem mesmo essa tecla?

- TABLE FOOTBALL** — Carregando em BREAK o seu adversário não consegue movimentar-se.
- INTERNATIONAL KARATE** — Para acabar o jogo basta pôr o joystick para cima e carregar em FIRE.
- 1942 — POKE 47007, 255 (vidas)
- ZYNAPS** — POKE 39775, 201
- DRUID** — POKE 24890, 201 (energia)
- HEAD OVER HEELS** — POKE 35315, 0 (super-saltos)

### Coordenadas de Starglider

Direcção	Coord. 1	Coord. 2
0° N	0	+
180° S	0	-
90° E	+	0
270° W	-	0
45° E	+	+
135° S	+	-
225° W	-	-
315° N	-	+

### Évora do Seixal

Luís Miguel Évora, que vive na Rua Luís de Camões, 27-3.º esq., Torre da Marinha — 2840 Seixal, enviou uma série de dicas que podem, mesmo sendo antigas, servir para algum leitor mais atrasado. Ou esquecido.

Este leitor está a pensar formar um clube de computadores, por isso quem tiver um computador e idade para participar em clubes, pode escrever-lhe para a morada acima. E o Luís também quer trocar jogos. E pronto, vamos às dicas.

**THE DOUBLE** — Quando jogarem em casa joguem com a tática 4-4-2. Quando jogarem fora joguem em 4-5-1.

**THE LEGEND OF AMAZON WOMEN** — Z — esquerda; I — levantar; X — direita; M — baixar; M + L — baixar e bater; X + K — saltar; X + L — atacar; K + L — bater; M + Z — apanhar armas.

- ZORRO** — Z — subir; W — descer; O — esquerda; 2 — apanhar; P — direita.
- ATIC-ATAC** — POKE 35353, 0
- CALDRON** — POKE 40056, 0
- GREEN BERET** — POKE 42076, 0
- MOON ALERT** — POKE 39754, 0
- PENETRATOR** — POKE 40733, 0
- ZORRO** — POKE 53729, 0

### Mask III já tem mapa

É da Jovisoft o primeiro mapa de *Venom Strikes Back*. Os rapazes de Torres Vedras voltam a atacar... Este mapa, ainda incompleto, vai permitir aos mais atrasados recuperarem um pouco de alento. Agora é tudo mais fácil.

Como chegar a *Trachyte* no jogo *Driller*, é um grave problema que João Pedro e Miguel André gostavam de ver resolvido. E carregadores para *Xarax* e *Mask III* são um «doce» mesmo apetecido. Quem tiver tudo isto, pode escrever para aqui ou para a Praceta Dr. Moura Guedes, 5-1.º esq. — 2560 Torres Vedras. Para onde devem escrever todos os que queiram trocar correspondência com estes leitores.

Além do mapa de *Venom* os membros do Jovisoft enviaram alguns pokes retirados de revistas inglesas, que funcionaram perfeitamente nos jogos deles.

- HYSTERIA** — POKE 44527, 201 (energia).
- TRANTOR** — POKE 56596, 0 (poder de jogo); POKE 61008, 201 (invencibilidade).
- LECUTOR** — POKE 47216, 201 (invencibilidade — jogador 1); POKE 47320, 201 (invencibilidade — jogador 2)
- PSYCHO SOLDIER** — POKE 40123, 0 (vidas)
- BOSCONIAN** — POKE 33066, 0 (vidas).
- SIDE ARMS** — Armas: Pow — aumenta o poder de tiro; Spread Gun — dispara 3 tiros de cada vez; Heavy laser — dispara laser; 3 Way — três bolas que disparam constantemente; Auto — laser contínuo (útil no 2.º nível); Bits — bolas que andam à nossa volta e disparam quando nós queremos.

### Mais para Rastan

Paulo Silva, da Rua José Saraiva, lt. 73 D, Queijas — 2795 Linda-a-Velha, quer entrar em contacto com alguém que lhe possa gravar o jogo *Football Director*, porque comprou uma cassete mal gravada e — parece — na loja não lha trocam. (Tens que mudar de loja, Paulo). Do Paulo, uma dica para *Rastan* e os códigos de *Infiltrator*.

**RASTAN SAGA** — Quando aparecer (no «écran») LOAD LEVEL B andem com a cassete para a frente até chegar ao fim, virem-na e carreguem no botão «Start», assim é mais fácil jogar.

### INFILTRATOR

Código dos inimigos	Código dos amigos
BOOMER	WHIPPLE
ZIPPY	HAYMISH
RHAMBOW	NAPPLES
SCUM	GIZMO
BUZZ	SETH
RATTIE	GOMER
KOMIE	GEOFF
WEASLE	DWELZIL

### Predator mais fácil

Se tudo correr bem e a listagem abaixo funcionar nas versões lusitanas, *Predator* é um jogo que em breve vai acabar na prateleira. E tudo graças a Paulo Oliveira, da Amadora. E não esqueçam que este jogo não dá para o 2048.

**CARREGADOR PARA PREDATOR** (Spectrum)

- 10 CLEAR 30000: LET S = 5812: LET N = 65280:
- FOR X = N - 55 TO N - 1
- 20 READ A: POKE X, A: LET S = S - A
- 30 NEXT X: IF S <> 0 THEN PRINT
- "ERRO NAS LINHAS DATA": STOP
- 40 CLS: PRINT "COLOCA A CASSETE E PRIME TECLA":
- PAUSE 0: LOAD " " CODE N
- 50 POKE N + 235, 211: POKE N + 236, 93: POKE N + 33, 20
- POKE N + 34, 247
- 60 RANDOMIZE USR N
- 100 DATA 33, 213, 254, 17, 210, 200
- 110 DATA 1, 43, 0, 237, 176, 201, 33
- 120 DATA 224, 200, 1, 29, 0, 17, 82
- 130 DATA 155, 237, 176, 195, 0, 91
- 140 DATA 0, 0, 175, 50, 14, 154, 62
- 150 DATA 201, 50, 125, 154, 50, 48
- 160 DATA 141, 58, 128, 160, 254, 4
- 170 DATA 32, 7, 175, 50, 48, 253
- 180 DATA 50, 67, 253, 24
- 190 SAVE "PREDAPOKE" LINE 0
- 200 REM retirado da revista de fim-de-semana do jornal espanhol "El País"

### Cybernoid com truque

O fantástico jogo da Hewson já pode ser visto sem perder vidas. Basta teclar YXES no «menu» de definição de teclas. E depois podem redefinir as teclas com as habituais Q/A/O/P/M e partir à aventura.

A informação veio de Carlos Quintino, da Rua do MFA, 73 — 8200 Albufeira, que quer trocar jogos com outros leitores e diz ter muitas novidades em carteira. Do Carlos, ainda, um pedido muito especial: quem souber trabalhar com o *Artist II* que entre em contacto com ele.

- MASK III** — POKE 321018, 0
- ROADNANS** — POKE 43059, 0
- PLAYERS 1 TETRIS** — POKE 92041, 201
- ROADNANS** — POKE 43078, 0
- PLAYERS 2 TERRAMEX** — POKE 53414, 0
- IKART WARRIORS** — POKE 32014, 0 (vidas inf.)
- RASTAN SAGA** — POKE 82100, 201 (vidas inf.)
- Em **SUPER HANG ON 3** — Escrevam «YAULE» no topo dos «scores» e obterão (mais tempo).
- No **ARKANOID 2** — Teclar ZXLN simultaneamente e dá-nos vidas infinitas
- No **SIDENIZE** — Para mais facilmente acabarem o jogo ponham-se sempre no fim do «écran» e é mais fácil.

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX



# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Linha a linha...

DE Leiria escreveu *Nuno Filipe dos Santos Carvalho*, de 13 anos, com um pequeno programa que não indica se é de sua autoria (cheia a coisa familiar) mas que, de qualquer modo, é interessante e pode ser utilizado em programas de outros leitores.

```
1 REM **POR NUNO**
2 REM *PARA A CAPITAL*
10 INPUT "COR DE TINTA?": B
20 BORDER 7: PAPER 7: INK B: CLS
30 INPUT "Escrever número entre 1 (fino)
e 25 (negro)": D
40 LET A = 0
50 PLOT 0, 175: DRAW 0, - 175
60 PLOT 0, 0: DRAW 175, 0
70 FOR t = 175 TO 0 STEP - D
80 PLOT 0, t: DRAW A, - t
90 LET A = A + D
100 NEXT t
```

### O fim da maluqueira

Este é o nome do programa chegado aqui ao Poço da Cidade. Acompanhado de uma outra rotina com o nome de «Baixa e segue». Tudo obra de *Fernando Teodosio*, de Lisboa, que se tornou um «cliente» regular destas páginas. Um aviso: o «Baixa e segue» baseia-se num jogo da Imagine.

```
1 By FERNANDO TEODOSIO
2 REM TEOMICRO SOFTWARE ©
10 PAPER 0: BORDER 0: INK 9: CLS
15 LET A = 20: LET B = 1
20 FOR M = 0 TO 10
30 FOR N = A TO B STEP - 1: BEEP .004,
N: BEEP, .004, N + 3: PRINT AT N, 10;
"TEOMICRO": PRINT AT N + 1, 10, 10;
BEEP, .004, " " NEXT N: PRINT AT A,
BEEP, .004, N + 3 LET A = A - 2
40 PRINT AT 10, 10: OVER 10,10;
" " : "TEOMICRO SOFTWARE"
50 FOR N = B TO A: BEEP .004, N + 3:
BEEP .004, N + 3 PRINT AT
N, 10, "TEOMICRO": PRINT
AT N - 1, 10; " " : NEXT B = B + 2
60 BEEP .01, M: NEXT M
```

—★—

```
5 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: CLS
10 FOR n = 0 TO 175: PLOT n, 0:
PLOT n, 175: PLOT 0, n: PLOT 175, n:
PLOT n, n: PLOT - n + 175, n: PLOT n,
88: PLOT 88, n: NEXT n
20 LET a = 0: LET b = 88:
FOR n = 175 TO 1 STEP - 1: LET
b = b - 1: LET a = a + 1:
PLOT n, a: DRAW 0, b: NEXT n
25 LET a = 0: LET b = 88: FOR
n = 1 TO 175: LET b = b - 1: LET
a = a + 1: PLOT n, a: DRAW 0, b:
NEXT n
30 FOR n = - 87 TO 87: PLOT 88,
88: DRAW n, 87: PLOT 88,88:
DRAW n, - 87: NEXT n
40 FOR n = 175 TO 255: PLOT n, 0:
DRAW 0, 175: NEXT n
50 FOR n = 0 TO 255: PLOT n, 0:
DRAW OVER 1; 0, 175: NEXT n:
NEXT n
60 FOR n = 1 TO 15: RANDOMIZE USR
3190: NEXT n
70 PLOT 0, 0: DRAW 0,
120: PLOT 0, 90: DRAW 20, 0: PRINT
AT 10, 5; "IM DA MALUQUEIRA"
```

### VX, Orcim e Traço

*Luis Jorge Carmo dos Santos*, da Bobadela já apareceu nestas páginas. Volta, agora, com três novidades: *VX* um programa que desenha, na fase final essas letras; *ORCIM*, uma rotina que elabora um fundo quadriculado e, finalmente, o «Jogo do Traço». Neste último o jogador tem que tentar parar ou interceptar as duas linhas que se deslocam no «écran», de baixo para cima. Simples...

```
PROGRAMA: VX
1 OVER 1
10 LET a = 100
20 LET b = 20
25 FOR n = 0 TO 80
30 PLOT a, n: DRAW b, n
40 PLOT - a, n: DRAW - b, n
50 PLOT 150, n: DRAW 20, n
60 PLOT 171, n: DRAW - 25, n: NEXT n
70 GO TO 1

PROGRAMA: ORCIM
20 FOR x = 0 TO 255 STEP 8: BEEP .05,
56: PLOT OVER 1; x, 0: DRAW OVER 1;
0, 168: NEXT x
30 FOR y = 0 TO 175 STEP 8: BEEP .05,
54: PLOT OVER 1; 0, y: DRAW OVER 1;
255, 0: NEXT y
40 DRAW 0, - 168
50 FOR n = 0 TO 80
60 PLOT 60, n: DRAW n, 60
70 PLOT n, 60: DRAW 60, n
80 NEXT n
90 FOR n = 0 TO 80
100 PLOT n, 80: DRAW 60, n
101 PLOT 80, n: DRAW n, 60
110 NEXT n
120 FOR n = 0 TO 80
200 PLOT 80, n: DRAW - n, 60
210 PLOT n, 80: DRAW 60, - n
220 NEXT n

PROGRAMA: JOGO DO TRAÇO
1 PRINT AT 0, 10; "LUIS***JORGE"
2 PRINT AT 3, 10; "++APRESENTA++"
```

```
3 PRINT AT 10, 10; "JOGO DO TRAÇO"
4 PRINT AT 20, 3; "PRIMA QUALQUER
TECLA"
5 PAUSE 0: CLS
6 FOR n = 0 TO 175
19 PLOT 100, n: IF INKEY $ = "1"
THEN GO TO 10
30 PLOT n, 100
40 NEXT n
50 CLS: GO TO 6
```

### Efeitos gráficos

De *Sacavém Pedro Ricardo* preparou uma pequena rotina que faz desenhos surpreendentes. Ora experimentem...

```
1 REM EFEITOS GRAFICOS
2 REM PEDRO RICARDO
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS
20 LET X1 = 0: LET Y1 = 0
30 LET C = 1
40 LET X2 = INT (RND * 256):
LET Y2 = INT (RND * 176)
50 DRAW INK C; X2 - X1, Y2 - Y1
60 LET X1 = X2: LET Y1 = Y2
70 LET C = C + 1: IF C = 8 THEN LET
C = 1
80 GO TO 40
```

### Desenhador e outros

De *Marco António de Oliveira Monteiro*, que vive na Rua da Paz, 2, Leiria-Gare — 2400 Leiria, uma série de rotinas interessantes. A maior de todas, o «desenhador», sofreu alguns problemas (a listagem aparece «queimada» em certos pontos) mas, como o mais importante é legível, ei-la aqui, abrindo o espaço do Marco:

```
1 REM "DESENHADOR" POR MARCO
MONTEIRO — MICROTIMEX © 1988
2 REM INTRODUÇÃO
```

Eis um programa para nos ajudar a desenhar, com ele poderemos desenhar linhas (não necessariamente em ângulo recto) e círculos.

```
3 REM DESENHAR LINHAS
Movemos o cursor até ao ponto onde queremos que a linha comece e carregamos no «M». Então deslocamos o cursor até ao ponto em que queremos que a linha acabe e carregamos no «Z».
```

```
4 REM DESENHAR CIRCULOS
Movemos o cursor até ao centro do círculo e carregamos no «M». A seguir levamos o cursor até a um ponto e carregamos no «X». Será desenhado um círculo que passará pelo segundo ponto.
```

PS Se nada acontecer é porque o círculo não cabe no «écran».

```
5 REM APAGAR
Podemos apagar todo o desenho se carregarmos em «C».
```

Se quisermos apagar uma linha ou ponto basta passar o cursor por essa linha.

PS Aconselho a apagarem linhas com o cursor na velocidade 1.

```
6 REM CORES
No início do programa podemos escolher as cores. «ÉCRAN» — BORDER e PAPER; TRAÇO — INK.
```

```
7 REM VELOCIDADE
Além de podermos escolher a velocidade no início do programa, podemos escolher a velocidade durante o programa sem alterar o desenho.
```

PS Quando a velocidade é pequena tem de se ter cuidado ao deslocarmos o cursor, pois podemos apagar alguma linha. Se a velocidade for grande, já o cursor se prepara para movimentar mais à vontade e só apagará um ponto por coincidência.

```
8 REM GRAVAR DESENHOS
Para gravar o desenho basta carregar no «G».
```

```
9 REM TECLAS
A — acima;
Q — abaixo;
O — esquerda;
P — direita;
M — fixar cursor;
Z — linha;
X — círculo;
C — apagar «écran»;
V — velocidade;
G — gravar desenho.
```

```
10 POKE 23609, 10: POKE 23658, 1
15 CLS: PAPER 7: BORDER 7: INK 0
20 CLS
30 INPUT "ÉCRAN?": q: CLS
40 IF q < 0 OR q > 7 THEN GO TO 7
50 PAPER q: BORDER q
60 INPUT "TRAÇO?": e: CLS
70 IF e < 0 OR e > 7 THEN GO TO 60
80 INK e
90 LET s = 1: LET a = 1
100 INPUT "VELOCIDADE?": d
110 GO TO 121
120 LET a = z: LET s = x
124 FOR U = 0 TO 1: PLOT
INVERSE U; a, s
130 NEXT U
135 LET K = CODE INKEY $
140 IF K = 113 THEN LET s = s + d
150 IF s > 175 THEN LET s = 174
160 IF K = 97 THEN LET s = s - d
170 IF s <= 0 THEN LET s = 1
```

```
180 IF K = 111 THEN LET a = a - d
190 IF a <= 0 THEN LET a = 1
200 IF K = 112 THEN LET a = a + d
210 IF a >= 255 THEN LET a = 254
220 IF K = 103 THEN GO TO 5000
230 IF K = 99 THEN INPUT "TENS
A CERTEZA?": Z $: GO TO 60000
240 IF K = 109 THEN GO TO 40000
250 IF K = 118 THEN GO TO 100
260 GO TO 121
1000 LET z = a: LET x = s
1010 FOR U = 0 TO 1: PLOT
INVERSE U; Z; X
1012 NEXT U
1015 LET K = CODE INKEY $
1020 IF K = 113 THEN LET x = x + d
1025 IF x >= 175 THEN LET x = 174
1030 IF K = 97 THEN LET x = x - d
1035 IF x <= 0 THEN LET x = 1
1040 IF K = 111 THEN LET z = z - d
1045 IF z <= 0 THEN LET z = 1
1050 IF K = 112 THEN LET z = z + d
1053 IF K = 103 THEN GO TO 50000
1055 IF z >= 255 THEN LET z = 254
1060 IF K = 99 THEN INPUT "TENS
A CERTEZA?": z $: GO
TO 6100
```

```
1065 PLOT a, s
1070 IF K = 122 THEN GO TO 2000
1080 IF K = 120 THEN GO TO 2500
1090 IF K = 118 THEN GO TO 1000
1100 GO TO 1010
2000 LET c = z - a: LET V = x - s
2010 PLOT a, s: DRAW c, V
2020 GO TO 120
2500 LET h = z - a: LET j = x - s
2502 IF h < 0 THEN LET h = h * 1
2504 IF j < 0 THEN LET j = j * - 1
2506 LET b = SQR (h ↑ 2 + j ↑ 2)
2510 IF a + b >= 255 THEN GO TO 1010
2520 IF a - b <= 0 THEN GO TO 1010
2530 IF s + b >= 175 THEN GO TO 1010
2540 IF s - b <= 0 THEN GO TO 1010
2550 CIRCLE a, s, b
2600 GO TO 130
4000 PLOT a, s: GO TO 1000
5000 INPUT "Nome do desenho?": P $
5010 SAVE P $ SCREEN $
5020 GO TO 120
6000 IF Z $ = "s" THEN CLS: GO TO 240
6010 IF z $ = "n" THEN GO TO 240
6020 IF z $ <> "n" OR z $ <> "s" THEN
GO TO 230
6100 IF Z $ = "n" THEN CLS: GO TO 1065
6110 IF z $ = "s" THEN GO TO 1065
6120 IF z $ <> "n" OR z $ <> "s"
THEN GO TO 1060
```

```
1 REM RADAR "MARCO MONTEIRO"
© 1988
10 FOR A = 10 TO 2 * PI STEP PI/20
20 PLOT 127, 87
30 DRAW COS A * 30, SIN A * 30
40 CLS
50 NEXT A
60 GO TO 10
```

```
1 REM DESENHO GEOMÉTRICO
"MARCO MONTEIRO" © 1988
10 FOR A = 0 TO 65 STEP 5
20 CIRCLE A, 87, A
30 CIRCLE 255-A, 87, A
40 CIRCLE 127, 175-A, A
50 CIRCLE 127, A, A
60 CIRCLE A, A, A
70 CIRCLE 255-A, A, A
80 CIRCLE 255-A, 175-A, A
90 CIRCLE A, 175-A, A
100 NEXT A
```

(Tirado das instruções de um jogo)

```
1 REM MOVIMENTAÇÃO DE TEXTOS - 1
10 LET a $ = "(texto)"
20 FOR F = 1 TO LEN a $
30 PRINT a $(F); "1 espaço"; CHR $ 8;
40 NEXT F
(Passado por um amigo)
```

```
1 REM MOVIMENTAÇÃO DE TEXTOS - 2
10 LET a $ = "(31 espaços) + texto"
20 LET a $ = a $ + "(31 espaços)"
30 FOR d = 1 TO LEN a $ - 30
40 PRINT AT 21, 0; a $(d TO d + 30)
50 PAUSE 5
60 NEXT d
70 GO TO 10
```

### 60 jogos para o micro

*Jorge Eduardo Cavaco*, que vive na Rua Carvalho Araújo, 30-1.º dt.º, Lavradio — 2830 Barreiro foi a um conhecido livro de jogos, «60 jogos para o Spectrum», e retirou duas rotinas interessantes. É com elas que fechamos o «Linha a Linha» desta semana, deixando também no ar o pedido de ajuda do Jorge para *Infiltrator* (já aqui demos dicas) e *Mickey* (como apanhar os corações?). Quem souber escreva-lhe para a morada acima indicada.

```
1 LET a $ = "": LET a = 127:
LET b = 87
10 IF INKEY $ <> " " THEN
LET a $ = INKEY $
20 LET b = b + (a $ = "7")
- (a $ = "6")
30 LET a = a + (a $ = "8")
- (a $ = "5")
40 IF a = 256 OR a = 0 THEN LET
a = ABS (a - 255)
```

```
50 IF b = 176 OR b = 0 THEN LET
b = ABS (b - 175)
60 PLOT a, b: GO TO 10
```

—★—

```
10 PLOT 0, 0: DRAW INK
RND * 6; RND * 255, RND * 175
20 PLOT 255, 175: DRAW INK RND * 6;
- RND * 255, - RND * 175
30 PLOT 255, 0: DRAW INK RND * 6;
- RND * 255, RND * 175
40 PLOT 0, 175: DRAW INK RND * 6;
RND * 255, - RND * 175
60 GO TO 10
```

### Um calendário complexo

De *Paulo Dias Agudo*, da Estrada da Luz, 220, 6.º-esq., 1600 Lisboa, um calendário que é algo mais complexo do que o de *Francisco Casaleiro*. A escolha é vossa, mas, se calhar, com base nestes dois calendários é possível fazer um ainda mais completo.

```
10 REM CALENDAR PROGRAM
11 REM por Paulo Dias Agudo
15 FLASH 1: PRINT AT 20, 8; "Prima
uma tecla": FLASH 0
16 IF INKEY $ <> " " THEN GO TO 16
17 IF INKEY $ = " " THEN GO TO 17
20 CLS
22 RESTORE
25 LET b $ = "JanFebMarAprMayJunJul
AugSetOcbNovDez"
30 PRINT AT 6, 6; "0 — Aparecer
calendário dum "; AT 7, 8; "mês";
AT 9, 6; "1 — Calcular a diferença em";
AT 10, 8; "dias, de duas datas";
AT 12, 6; "2 — Apresentar o dia de";
AT 13, 8; "semana de uma data"
35 PAUSE 10
40 LET a $ = INKEY $: IF a $ = " " OR
a $ > CHR $ (50) OR a $ < CHR $
(48) THEN GO TO 40
60 IF a $ = "1" THEN GO TO 500
70 IF a $ = "2" THEN GO TO 600
80 CLS
100 PRINT AT 1, 5; "Mês: "; AT 1, 16; "Ano:"
110 FOR d = 6 TO 24 STEP 3
120 READ a $: PRINT AT 4, d; a $
130 NEXT d
140 FOR h = 0 TO 112 STEP 16:
PLOT 35, 147 - h: DRAW 168, 0:
NEXT h
150 FOR v = 0 TO 188 STEP 24:
PLOT 35 + v, 147: DRAW 0, - 112:
NEXT v
160 LET d = 1: GO SUB 2010
170 PRINT AT 1, 11; b $(m1 TO m1 + 2)
180 PRINT AT 1, 21; q
185 LET dw = f - 7 * INT (f/7)
187 LET d = 1: GO SUB 2040:
LET f1 = f
190 LET m = m + 1: IF m > 12 THEN LET
q = q + 1: LET m = 1
192 GO SUB 2040: LET e = f - f1
195 LET i = 0: LET n = 0
200 LET p = 21 + dw * 3
205 IF p > 24 THEN LET p = p - 21
210 FOR s = 1 TO e
220 LET n = p + n
221 LET p = 3
250 PRINT AT 6 + i, n; s
252 IF s = 9 THEN LET n = n - 1
255 IF n > 22 THEN LET i = i + 2:
LET n = n - 21
260 NEXT s
267 PAUSE 50
270 FLASH 1: PRINT AT 19, 0; "Prima uma
tecla para voltar ao 'menu'":
FLASH 0
280 IF INKEY $ <> " " THEN
GO TO 20
290 GO TO 280
490 PAUSE 100
495 STOP
500 CLS: FLASH 1: PRINT AT 6, 6; "Primeira
data": GO SUB 2000: LET f1 = f
505 LET dw = f - (INT (f/7)) * 7
510 PRINT AT 6, 6; "A segunda data e ":
GO SUB 2000: LET f2 = f;
FLASH 0: CLS
515 LET dw = f - 7 * INT (f/7)
550 LET dif = f2 - f1: PRINT
"A diferença entre as duas datas e =";
dif; " Dias
GO TO 270
600 GO SUB 2000: LET dw = f - 7 * INT
(f/7)
620 CLS: PRINT AT 6, 6; "O dia de semana
de"; AT 8, 6; d; " "; b $(m1 TO m1 + 2);
" "; q; e;"
630 PRINT AT 8, 22; "SabDomSegTerQua
QuiSex" ((dw * 3) + 1 TO (dw * 3) + 3)
640 GO TO 270
900 STOP
1000 DATA "S", "T", "Q",
"Q", "S", "S", "D",
2000 INPUT "Premir dia da semana
(1 ou 2)": d
2010 INPUT "Premir o mês: "; m
2020 INPUT "Premir o ano (AAAA): "; q
2030 IF m > 12 OR m < 1 OR d < 1 OR
d > 31 THEN PRINT AT 19, 1; "Vai
gozar outro !!!"; FLASH 0:
PAUSE 60: GO TO 20
2035 LET m1 = (m - 1) * 3 + 1
2040 IF m < 3 THEN LET f = 365 * q + d
+ 31 * (m - 1) + INT ((q - 1)/4) - INT
(.75 * (INT ((q - 1)/100)) + 1):
RETURN
2050 LET f = 365 * q + d + 31 * (m - 1)
- INT (.4 * m + 2.3) + INT
(q/4) - INT (.75 * INT (q/100) + 1)
2500 RETURN
```